A partir de 5 anos

LAPTOP BATMAN™ ASAS

THE DARK KNIGHT

Estimule seu raciocínio com a ajuda do Batman™

Oregon SCIENTIFIC

DC

Oregon SCIENTIFIC

Prezados Pais / Responsável,

Obrigado por escolherem o **Laptop Batman™ Asas**.
Concebido para trazer muita diversão, o **Laptop Batman™ Asas** vem com diversas atividades educativas e jogos estimulantes que contribuem de forma inestimável para o desenvolvimento da criança.
O **Laptop Batman™ Asas** apresenta atividades de vocabulário, matemática, memória, lógica, música e Inglês, proporcionando uma introdução confiável e realística aos computadores e incentivando a criatividade e o auto aprendizado.
Aprender com o **Batman™** é uma aventura!

THE DARK KNIGHT™

BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
(s08)
*(Visit: www.dcherozone.com)

Índice

Capítulo 1 — 1

O seu Laptop Batman™ Asas

Capítulo 2 — 3

Para Começar

Capítulo 3 — 6

Regras das Atividades

Capítulo 4 — 7

Atividades

VOCABULÁRIO
01 Treino Ortográfico — 7
02 Busca Palavra — 7
03 Enigma — 8
04 Soletrando — 8
05 Forca — 8
06 Labirinto — 8
07 Letra-Ataque — 9

MATEMÁTICA
08 Adição — 9
09 Subtração — 9
10 Multiplicação — 9
11 Divisão — 10
12 Balança da Justiça — 10
13 Código de Segurança — 10
14 Cálculo Rápido — 10

MEMÓRIA
15 Duplo Problema — 11
16 Memória Mágica — 11
17 Linha de Chegada — 11
18 Senha — 12
19 A Dança do Coringa — 12

LÓGICA
20 O Colecionador — 12
21 Seqüência Numérica — 13
22 O Intruso — 13
23 Código de Acesso — 13

JOGOS
24 Travessia — 13
25 Armadilha — 14
26 O Desafio do Coringa — 14

MÚSICA
27 Caça-Ritmo — 15
28 Música da Caverna — 15
29 Compositor — 15

DESAFIO
30 Duelo Final — 15

INGLÊS
31 Picture n' Word — 16
32 Word Search — 16
33 Word Finder — 16
34 Decode — 16
35 Word Explosion — 17
36 Spell Check — 17
37 Lost Letter — 17
38 Letter Puzzle — 17
39 Letter Fight — 17
40 Speedy Words — 18

SOLUÇÃO DE PROBLEMAS — 19

Capítulo 1

O seu Laptop Batman™ Asas

Características

40 Atividades de Aprendizagem
30 em Português + 10 em Inglês

- Vocabulário
- Matemática
- Memória
- Lógica
- Jogos
- Música
- Desafio
- Inglês

Multimídia

- Som e animação digitais

Imagem

- Tela LCD
- Desligamento automático

Interface

- Teclado tipo QWERTY
- Teclas numéricas
- Pad do cursor direcional

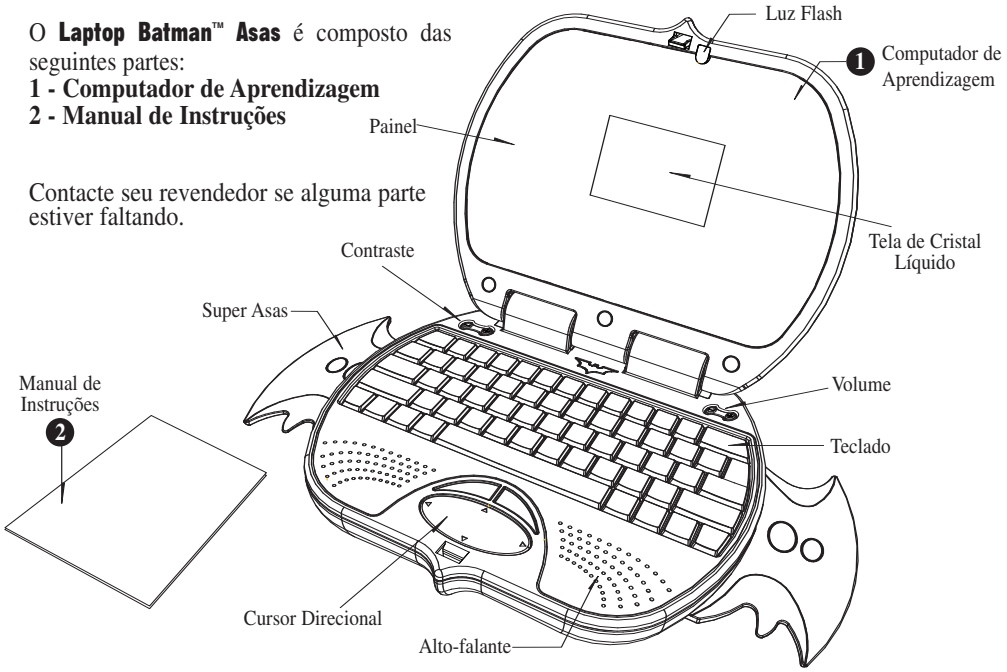
Áudio

- A voz do **Batman™**

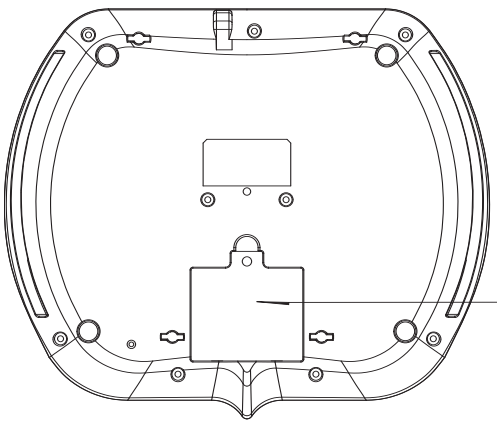
O **Laptop Batman™ Asas** é composto das seguintes partes:

1 - Computador de Aprendizagem
2 - Manual de Instruções

Contacte seu revendedor se alguma parte estiver faltando.



Partes Exteriores



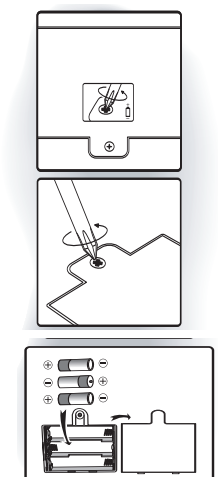
Capítulo 2

Para Começar

O seu **Laptop Batman™ Asas** funciona com 3 pilhas tamanho AA.

Instalação das Pilhas

1. Certifique-se de que a unidade está desligada.
2. Utilizando uma chave de fenda Phillips, abra o compartimento de pilhas, localizado na parte de trás da unidade.
3. Coloque 3 pilhas tamanho “AA”, observando a polaridade correta.
4. Recoloque a tampa do compartimento de pilhas e aperte o parafuso.



Atenção!

- Não misture tipos diferentes de pilhas, nem pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Utilize somente o tipo de pilha indicado ou equivalente.
- Retire as pilhas da unidade se não tenciona utilizá-la por um longo tempo.
- Substitua todas as pilhas ao mesmo tempo.
- Não jogue as pilhas usadas no fogo.
- Pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Pilhas recarregáveis devem ser removidas do brinquedo antes de serem recarregadas.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a orientação de um adulto.
- Pilhas esgotadas devem ser removidas do brinquedo.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.
- Pode conter pequenas partes devido ao mau uso e/ou estrago do aparelho. Não adequado a menores de 3 anos.

Desligamento Automático

Se o jogador não efetuar qualquer entrada durante alguns minutos, a unidade desliga-se automaticamente, após se despedir, a fim de conservar energia. Para começar a jogar novamente, ligue o aparelho apertando o botão ⏻ , ou feche e abra a tampa.

Limpeza e Manutenção

Verifique regularmente todas as partes da unidade a fim de constatar possíveis danos. No caso de defeitos, o aparelho não deve ser utilizado até que seja reparado. Retire sempre as pilhas da unidade antes de limpá-la e utilize um pano seco para efetuar a limpeza. Não molhe nem desmonte a unidade.

Iniciando o **Laptop Batman™ Asas**

NOTA: Retire a etiqueta da fonte de alimentação antes de utilizar o aparelho pela primeira vez.

1. Quando o aparelho estiver fechado, pressione a tampa para baixo e solte-a; a tampa abre-se automaticamente e o aparelho liga-se. Se o aparelho estiver aberto e desligado, feche e abra a tampa para ligar a unidade.
2. Como alternativa, utilize o botão ⏻ , localizado na parte inferior esquerda do teclado. Quando você acabar de jogar, lembre-se de desligar a unidade pressionando o mesmo botão ou fechando a tampa.

O Teclado

Seu **Laptop Batman™ Asas** apresenta um teclado completo de computador.

As Teclas das Setas

As teclas das setas podem ser usadas para mover a seta-cursor, selecionar uma resposta e nos jogos.

Controles

1. Contraste
   Pressione ⊖⊕ localizado na parte superior esquerda, acima do teclado.
2. Volume
   Pressione ⊖⊕ localizado na parte superior direita, acima do teclado.

Tecla Entrar

A tecla Entrar Enter é usada para apresentar sua resposta na maioria dos jogos.

Botões das Figuras

Use estes botões ■ ● ▲ no jogo “Linha de Chegada” para submeter sua resposta.

Botão Resposta
Se você não souber a solução, aperte o botão Resposta Answer para obter a resposta da questão. Neste caso, nenhum ponto será atribuído à questão.

Botão Menu
Aperte este botão quando desejar retornar ao menu de categoria dos jogos.

Botão ESC
Aperte este botão quando desejar retornar ao menu de seleção de jogos ou à tela anterior de seleção de jogos durante uma atividade.

Botão Ajuda
Aperte este botão para obter uma dica; um ponto será deduzido para cada dica usada.
Nem todos os jogos possuem esta função.

Botão Repetir
Aperte este botão para ouvir novamente as instruções do jogo.
No jogo "Compositor", o botão Repetir Repeat é usado para tocar sua música.

Botão Luz de Fundo
Este botão controla a luz de fundo da tela e a luz flash no topo. Existem seis opções à escolha do usuário: a luz flash pode estar ligada ou desligada; a luz de fundo da tela pode estar ligada, desligada, escura ou clara.

Botão Voltar
Na maioria dos jogos, este botão é usado para apagar uma entrada incorreta antes de ser submetida.

Botão Demo
Este botão ativa a demonstração do produto.

Botão Símbolo do Batman™
Este botão mostra o símbolo do Batman™ na tela.

Botão Música de Fundo
Este botão está localizado na barra de espaço. Pressione-a para ligar/desligar a música de fundo durante o jogo.

Cursor Direcional
O **Laptop Batman™ Asas** vem com um cursor direcional abaixo do teclado. O botão oval serve para mover o destaque ou o cursor, bastando pressionar a parte superior, inferior, esquerda ou direita. Ele pode ser usado na maioria dos jogos. Acima do cursor direcional estão localizados dois botões que servem para submeter sua resposta.

Capítulo 3

Regras das Atividades

Seleção dos Jogos
O **Laptop Batman™ Asas** possui 40 atividades distribuídas em 8 categorias: Vocabulário, Matemática, Memória, Lógica, Jogos, Música, Desafio e Inglês. Utilize as teclas das setas esquerda ← e direita → para iniciar a seleção da categoria. Pressione Entrar Enter para selecionar o jogo. Por exemplo, selecione a categoria VOCABULÁRIO e, a seguir, selecione o primeiro jogo: "Treino Ortográfico". Para iniciar este jogo, pressione Entrar Enter para submeter sua escolha.

Seleção dos Jogos

Chances e Pontuação
Você tem três chances para responder cada questão na maioria dos jogos. Após três respostas incorretas, o **Laptop Batman™ Asas** revelará a resposta certa. Esta função não se aplica a todos os jogos. Se o jogador responder corretamente na primeira tentativa, 10 pontos serão atribuídos. Na segunda tentativa, 6 pontos serão atribuídos e na terceira, 3 pontos. Se o jogador não efetuar qualquer entrada durante 30 segundos aproximadamente, o **Laptop Batman™ Asas** repetirá as instruções do jogo.

Níveis
Algumas atividades possuem níveis de dificuldade diferentes. Se fizer 80 pontos ou mais, após uma rodada de 10 questões, você avançará para um nível de dificuldade superior. Se fizer menos de 50 pontos, você retornará para um nível mais fácil. Após cada questão, seu placar será exibido na tela.

Tempo Limite

Você terá três minutos para responder cada questão na maioria dos jogos. Se você não apresentar sua resposta dentro do tempo estabelecido, será contado como tentativa incorreta. O relógio começará a contar novamente após cada tentativa incorreta.

Capítulo 4

Atividades

VOCABULÁRIO

(BAT01) Treino Ortográfico

Aprenda novas palavras.

(01)

1. O jogador deve selecionar um tópico entre: Animais, Transporte, Objetos, Pessoas e Lugares, Partes do Corpo e Ação.
2. Utilize as setas ↑ (para cima) e ↓ (para baixo) para percorrer a lista de palavras.
3. Ao selecionar a palavra, a animação correspondente será exibida e a palavra pronunciada.
4. Para selecionar outro tópico, pressione a tecla Esc a fim de retornar à tela de opções de tópico.

(BAT02) Busca Palavra

Prática de vocabulário.

(02)

1. Uma animação aparece na tela. Você deve escolher a palavra animada entre três opções.
2. Selecione a palavra.
3. Utilize as setas ↑ (para cima) e ↓ (para baixo) ou o cursor direcional para percorrer as opções.
4. Pressione Entrar Enter ou as teclas acima do cursor direcional para submeter sua resposta.

(BAT03) Enigma

1. Uma animação aparece na tela e a palavra é pronunciada.
2. Uma palavra aparece no topo da tela com as letras fora de ordem.
3. Descubra como se soletra a palavra e tecle as letras na ordem correta.

(03)

(BAT04) Soletrando

1. Uma animação aparece na tela.
2. O Batman diz "Como se soletra ____?"
3. Tecle as letras no espaço apropriado utilizando o teclado.
4. O **Laptop Batman™ Asas** submeterá sua resposta automaticamente.

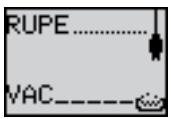
(04)

(BAT05) Forca

Descubra a palavra misteriosa.

1. O **Laptop Batman™ Asas** mostra um certo número de espaços em branco que representa as letras da palavra misteriosa.
2. Selecione uma letra, pressionando a tecla correspondente.
3. Se a letra estiver correta, ela aparecerá no espaço certo.
4. Se a letra estiver errada, a letra incorreta aparecerá no topo da tela.
5. Selecione as letras até descobrir a palavra, ou até que as letras cortem a corda, deixando o morcego cair.
6. Pressione a tecla Ajuda Help para ver o tópico da questão. Ao utilizar esta função, um ponto será deduzido.

(05)



(BAT06) Labirinto

1. Uma animação aparece na tela e a palavra é pronunciada.
2. A seguir, a tela mostra um quadro com letras e a palavra animada escondida; a primeira letra da palavra é destacada.
3. Percorra o labirinto para soletrar a palavra, utilizando o cursor direcional ou as teclas das setas.

(06)

(BAT07) Letra-Ataque

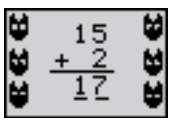
(07)

1. Há dois níveis neste jogo, cada um com 20 palavras.
2. Uma palavra aparece na parte inferior da tela e um carro movendo-se da esquerda para a direita, na parte superior da tela.
3. O jogador deve teclar a palavra antes que o obstáculo atinja o Batmóvel.
4. Não é permitido cometer erros e o objetivo é teclar o maior número possível de palavras.

MATEMÁTICA

(BAT08) Adição

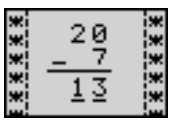
(08)



1. O **Laptop Batman™ Asas** mostra uma operação de adição.
2. Utilize as teclas numéricas para teclar a resposta no espaço apropriado.
3. A resposta será automaticamente submetida quando o último dígito for inserido.

(BAT09) Subtração

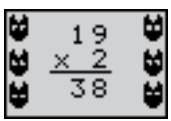
(09)



1. O **Laptop Batman™ Asas** mostra uma operação de subtração.
2. Utilize as teclas numéricas para teclar a resposta no espaço apropriado.
3. A resposta será automaticamente submetida quando o último dígito for inserido.

(BAT10) Multiplicação

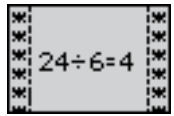
(10)



1. O **Laptop Batman™ Asas** mostra uma operação de multiplicação.
2. Utilize as teclas numéricas para teclar a resposta no espaço apropriado.
3. A resposta será automaticamente submetida quando o último dígito for inserido.

(BAT11) Divisão

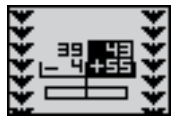
1. O **Laptop Batman™ Asas** mostra uma operação de divisão.
2. Utilize as teclas numéricas para teclar a resposta no espaço apropriado.
3. A resposta será automaticamente submetida quando o último dígito for inserido.

(11) 

(BAT12) Balança da Justiça

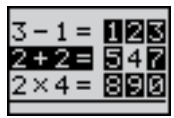
Encontre a operação com o maior valor.

1. O **Laptop Batman™ Asas** mostra duas operações em ambos os pratos da balança.
2. Descubra qual é a operação com o maior valor.
3. Utilize o cursor direcional ou as teclas das setas para selecionar sua resposta.
4. Pressione Entrar Enter para submeter sua resposta.

(12) 

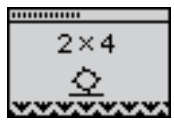
(BAT13) Código de Segurança

1. Um quadro com 9 números aparece na parte direita da tela. Um dos números é destacado. Na parte esquerda da tela há três operações.
2. Utilize o cursor direcional ou as teclas das setas para selecionar a operação cuja resposta está destacada.
3. Pressione Entrar Enter para submeter sua resposta.
4. O jogador deve obter mais de 7 respostas certas a fim de passar para o próximo nível.

(13) 

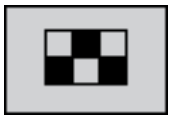
(BAT14) Cálculo Rápido

1. Operações matemáticas aparecem na tela. O jogador deve responder o maior número possível de questões em um minuto.
2. As respostas são submetidas automaticamente.
3. Utilize as teclas das setas para inserir um dígito diferente primeiro.

(14) 

MEMÓRIA

(BAT15) Duplo Problema


(15)

Encontre os pares.

1. O **Laptop Batman™ Asas** mostra um conjunto de figuras. Existem duas de cada tipo.
2. A seguir, as figuras são encobertas por quadros. Descubra a posição dos pares de figuras.
3. Utilize o cursor direcional ou as teclas das setas para destacar o quadro que você quer descobrir.
4. Pressione Entrar Enter , ou um dos botões de seleção para descobrir a figura.
5. Selecione a segunda figura, usando o mesmo método. Se o par estiver correto, as figuras permanecem descobertas, caso contrário, serão novamente encobertas.
6. Continue a descobrir os quadros até encontrar todos os pares. Ao descobrir o penúltimo par, o último par será automaticamente descoberto.

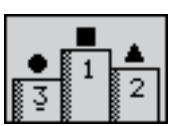
(BAT16) Memória Mágica

(16)

Memorize as palavras na ordem em que apareceram.

1. Uma série de palavras animadas aparece na tela, uma de cada vez.
2. Memorize a ordem em que as palavras apareceram.
3. O **Laptop Batman™ Asas** pedirá para você escolher a palavra que apareceu numa determinada posição.
4. Utilize o cursor direcional ou as teclas das setas para destacar a palavra correta.
5. Pressione a tecla Entrar Enter , ou um dos botões de seleção para submeter sua resposta.

(BAT17) Linha de Chegada



(17)

Memorize a seqüência das figuras voadoras.

1. Uma série de figuras cruza a tela.
2. Memorize a seqüência. Insira as figuras na ordem de chegada utilizando as teclas das figuras.

3. Utilize o cursor direcional ou as teclas das setas para selecionar o pódio e, a seguir, pressione as teclas das figuras para submetê-las.
4. Pressione Voltar Backspace para remover uma figura.
5. Ao selecionar a última figura, sua resposta será submetida.

(BAT18) Senha

(18)

Repita a seqüência melódica.
1. Um conjunto de botões de 1 a 4 aparece na tela. Os botões representam quatro tons.
2. O **Laptop Batman™ Asas** toca uma nota e o botão correspondente pisca. Cada vez, um novo tom é acrescentado à seqüência.
3. Repita a seqüência, utilizando as teclas numéricas no teclado.

(BAT19) A Dança do Coringa

(19)

Observe e memorize que Coringa está com a jóia. A seguir, faça a sua escolha.
1. Observe que Coringa está com a jóia.
2. Selecione o Coringa, utilizando as teclas das setas ou o cursor direcional.
3. Pressione a tecla Enter Intro ou um dos botões de seleção para submeter sua resposta.

LÓGICA

(BAT20) O Colecionador

(20)

Recolha todos os símbolos do **Batman™** para chegar até a porta.
1. O **Laptop Batman™ Asas** mostra uma porta e vários símbolos do **Batman™** que preenchem a tela.
2. Utilize as teclas das setas para mover o símbolo que pisca.
3. Não é permitido retornar para uma posição vazia.
4. Recolha todos os símbolos e chegue até a porta.

(BAT21) Seqüência Numérica

Coloque o número que falta.

1. O **Laptop Batman™ Asas** mostra quatro escudos na tela. Todos possuem números, com exceção de um.
2. Descubra a lógica da seqüência e o número que falta.
3. Complete a seqüência, teclando o número.

(21)

(BAT22) O Intruso

Qual é o objeto diferente?

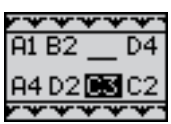
1. Três objetos aparecem na tela.
2. Um deles é um pouco diferente dos demais.
3. Descubra o objeto diferente.
4. Utilize o cursor direcional ou as teclas das setas para selecionar um objeto.
5. Pressione a tecla Entrar Enter , ou um dos botões de seleção para submeter sua resposta.

(22)

(BAT23) Código de Acesso

Descubra o símbolo que falta.

1. Quatro símbolos aparecem em linha.
2. Há uma seqüência lógica entre os símbolos. Descubra a seqüência e o símbolo que falta.
3. Utilize o cursor direcional ou as teclas das setas para selecionar o código.
4. Pressione a tecla Entrar Enter ou um dos botões de seleção para submeter sua resposta.

(23) 

JOGOS

(BAT24) Travessia

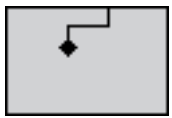
Ajude o **Batman™** a atravessar o rio gelado, usando os icebergs.

(24)

1. A cruz que aparece na base da tela representa o **Batman™**.
2. Utilize o cursor direcional ou as teclas das setas para controlar o **Batman™**.
3. Sua tarefa é ajudar o **Batman™** a atingir o outro lado do rio, no meio da tela, com o auxílio dos icebergs. Cuidado para não deixar o **Batman™** cair na água gelada!

(BAT25) Armadilha

(25)



Prenda o vilão bloqueando seu caminho.

1. O losango, na lateral da tela, representa o **Batman™** e o ponto que se move na tela representa o vilão.
2. Utilize o cursor direcional ou as teclas das setas para mover o **Batman™** e marcar o bloqueio.
3. Quando o **Batman™** está na lateral da tela, ele está salvo. Quando estiver traçando o bloqueio e for atingido pelo vilão, voltará para a lateral da tela.
4. Sua tarefa é marcar o bloqueio até que a área restante seja inferior a 15%, antes que o tempo se acabe, ou que o **Batman™** seja atingido várias vezes.
5. O **Batman™** pode ser atingido até duas vezes; após isso, ele perde o jogo.

(BAT26) O Desafio do Coringa

(26)

Utilize o batarangue para atingir o Coringa. Aguarde até que o bat ícone esteja alinhado com o Coringa e, então, ataque!

1. Utilize o bat ícone para mirar o Coringa.
2. Aguarde até que o bat ícone esteja alinhado com o Coringa.
3. Pressione Entrar Enter para jogar o batarangue.
4. Este jogo possui 3 níveis. Ao passar para um nível mais avançado, a velocidade do bat ícone irá aumentar.

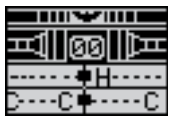
MÚSICA

(BAT27) Caça-Ritmo

Escolha um ritmo para uma música e acompanhe a melodia! Tecle a letra quando esta atingir a linha do meio.

1. Escolha o ritmo utilizando as teclas das setas ou o cursor direcional.
2. Pressione a tecla ENTRAR ou um dos botões de seleção para selecionar uma música.
3. Escute as instruções do **Batman™**.
4. Pressione uma das letras "H" ou "C" para acompanhar o ritmo.

(27)



(BAT28) Música da Caverna

Escute as músicas gravadas na memória do **Laptop Batman™ Asas**.

1. Pressione as teclas numéricas para selecionar diferentes melodias.

(28)

(BAT29) Compositor

Componha uma música.

1. O teclado de um piano com as letras A, S, D, F, G, H, J, K, L aparece na tela. As letras representam as notas Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si, Dó, Ré, respectivamente.
2. Pressione as teclas para compor uma melodia.
3. Pressione a tecla Repetir Repeat , para ouvir sua composição.

(29)

DESAFIO

(BAT30) Duelo Final

Esta atividade possui três níveis de dificuldade, selecionáveis no início do jogo. Você deve responder uma questão de cada atividade selecionada aleatoriamente, a fim de testar suas habilidades nas diversas áreas de conhecimento.

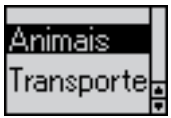
(30)

INGLÊS

(BAT31) Picture n' Word

Selecione um tópico para aprender a pronúncia e escrita de uma palavra em Inglês.
1. Selecione um tópico utilizando as teclas das setas.
2. Pressione a tecla Entrar Enter ou um dos botões de seleção para confirmar o tópico escolhido.
3. Selecione uma palavra utilizando as teclas das setas.
4. Observe a animação e escute o **Batman**™ pronunciar a palavra.
5. Pressione Esc para voltar ao menu de seleção de tópicos e escolher um novo tópico.

(31)



(BAT32) Word Search

Escolha a palavra em Inglês que corresponde à animação.
1. Observe a animação e escute o **Batman**™ pronunciar a palavra.
2. Escolha a palavra correta utilizando as teclas das setas.
3. Pressione a tecla Entrar Enter ou um dos botões de seleção para confirmar sua resposta.

(32)

(BAT33) Word Finder

Escolha a palavra em Inglês que corresponde à palavra no topo da tela.
1. Há morcegos passeando pela tela cobrindo três palavras em Inglês. As palavras passam de cima para baixo.
2. Selecione a palavra em Inglês que quer dizer o mesmo que a palavra no topo da tela.
3. Utilize as teclas das setas para selecionar sua resposta.
4. Pressione a tecla Entrar Enter ou um dos botões de seleção para confirmar sua resposta.

(33)

(BAT34) Decode

Descubra a palavra em Inglês com o auxílio da dica.
1. Duas palavras em Inglês aparecem na tela, com o destaque sobre a primeira.
2. A dica em Português passa na base da tela.
3. Utilize as teclas das setas ou o cursor direcional para selecionar sua resposta.
4. Pressione a tecla Entrar Enter ou um dos botões de seleção para confirmar sua resposta.

(34)

(BAT35) Word Explosion

Selecione a palavra em Inglês que corresponde à palavra em Português.
1. Escute as instruções do **Batman™**.
2. Aguarde até que a palavra em Inglês esteja sobre a seta na bomba.
3. Pressione a tecla Entrar Enter ou um dos botões de seleção para submeter sua resposta.

(35)

(BAT36) Spell Check

Soletre a palavra em Inglês que você ouviu.
1. Utilize o teclado para inserir as letras que soletram a palavra em Inglês.
2. Ao inserir todas as letras, o **Laptop Batman™ Asas** submete sua resposta automaticamente.

(36)

(BAT37) - Lost Letter

Descubra a letra que falta para completar a palavra em Inglês.
1. Utilize o teclado para inserir a letra que falta para soletrar a palavra em Inglês corretamente.
2. Ao inserir a letra, o **Laptop Batman™ Asas** submete sua resposta automaticamente.

(37)

(BAT38) - Letter Puzzle

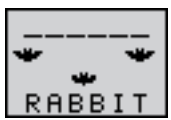
Coloque as letras da palavra em Inglês em ordem para soletrá-la corretamente.
1. Utilize o teclado para inserir as letras em ordem.
2. Ao inserir todas as letras, o **Laptop Batman™ Asas** submete sua resposta automaticamente.

(38)

(BAT39) - Letter Fight

Coloque as letras em ordem nos espaços vazios no topo da tela para soletrar a palavra em Inglês corretamente, mas não incomode os morcegos!
1. Utilize as teclas das setas para mover as letras pela tela até que a última letra seja colocada no espaço vazio.
2. Evite tocar nos morcegos para que as letras não voltem à base da tela.

(39)



3. Ao inserir todas as letras, o **Laptop Batman™ Asas** submete sua resposta automaticamente.

(BAT40) Speedy Words

O jogador aprende a teclar palavras em Inglês.
1. O batmóvel move-se pela tela da esquerda para a direita.
2. O jogador deve teclar as letras na ordem correta.
3. Ao teclar todas as letras, o **Laptop Batman™ Asas** submete sua resposta automaticamente.

(40)

SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Antes de entrar em contato com um centro de assistência autorizada, verifique os itens abaixo. Eles podem poupar seu tempo e gastos com uma ligação desnecessária.

- **Não há imagem na tela.**

Verifique se as pilhas estão inseridas corretamente.
Verifique se as pilhas estão esgotadas e precisam ser substituídas.

- **A tela está escura ou a imagem é irregular.**

Retire as pilhas do aparelho; aguarde pelo menos 10 segundos antes de colocá-las novamente no compartimento.

Pode ocorrer um mau funcionamento do aparelho num ambiente com tendência a descarga estática.

Nós da Oregon Scientific levamos a tarefa de desenvolver produtos de aprendizagem muito a sério. Nosso objetivo é fornecer aos nossos clientes produtos de alta qualidade e melhor valor. Nós tomamos todas as medidas para assegurar a precisão e utilidade da informação contida nos nossos produtos. É importante que você saiba que nós damos suporte aos nossos produtos e incentivamos nossos clientes a contatar nosso Departamento de Assistência ao Consumidor, em caso de problemas e/ou sugestões. Nossos funcionários têm o maior prazer em atendê-lo.

De acordo com as normas de segurança ASTM F963.

Com o objetivo de aperfeiçoar cada vez mais nossos produtos, a tela deste equipamento pode variar ligeiramente da apresentada nas figuras.

Produto distribuído por:
Oregon Scientific Brasil LTDA
Rua Arizona, 1366
8º Andar - Cj. 82
São Paulo - SP
CEP: 04567-003
CNPJ: 04.984.139/0001-78
Fone: 55 11 5103 9800
Fax: 55 11 5103 9810
SAC: 55 11 5095 2329
email: sac@oregonscientific.com.br

Visite nosso Web Site!
Website: www.oregonscientific.com.br

Atenção: Quaisquer alterações ou modificações feitas nesta unidade sem a aprovação expressa do responsável pela permissão podem invalidar o direito do usuário de operar o equipamento.

NOTA:
Este equipamento foi testado e classificado como compatível com os limites da Classe B de dispositivos digitais, de acordo com a Parte 15 das Regulamentações da FCC. Esses limites são estabelecidos a fim de proporcionar proteção razoável contra interferência que possa provocar danos em uma instalação residencial. Este equipamento gera, utiliza e pode irradiar energia de rádiofrequência e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode causar interferência prejudicial nos aparelhos de rádio comunicação. No entanto, não há garantia de que interferências não ocorrerão numa determinada instalação. Se este produto provocar interferência prejudicial na recepção de rádio ou televisão, a qual pode ser determinada ligando-se e desligando-se o equipamento, recomenda-se que o usuário tente eliminar a interferência tomando uma ou mais das seguintes medidas:
• Reoriente ou altere a posição da antena receptora.
• Aumente a distância entre o equipamento e o receptor.
• Ligue o equipamento numa tomada que esteja num circuito diferente daquele em que o receptor estiver ligado.
• Consulte o representante ou um técnico especializado em rádio e TV.
“Este dispositivo digital de Classe B está em conformidade com a Norma ICES-003 do Canadá.”
“Pode conter pequenas partes devido ao mau uso e/ou estrago do aparelho. Não adequado a menores de 3 anos.”

SAP : 3001000799

Oregon SCIENTIFIC

DC